SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº58



Yakuza

Jefes • Llaves • Misiones Secundarias

Preparaos para sobrevivir en los bajos fondos de Tokio, un lugar dominado por las mafias japonesas donde sólo los más duros sobreviven. ¿Quieres descubrir la verdad entre tanta traición y secretismo? Aquí tienes las respuestas...

01 ¡COBRA LAS DEUDAS!



Empieza la aventura con una pelea. Esta **primera lucha** te servirá de tutorial, pues los enemigos son pocos y además muy débiles 1. Aprovecha para **hacerte con los controles** y aprender alguna buena combinación. Usa todo lo que hay a tu alrededor para acabar con los malhechores más rápidamente 2. La batalla acabará pronto, así que no te preocupes. Tras una escena de vídeo cambiarás de escenario. **Graba la partida en el teléfono** que hay sobre la mesa y pasa al despacho donde te espera **Shintaro Fuma**. Tras entregarle el maletín, descubrirás que algo terrible está pasando.

Ve al despacho Dojima

De vuelta en las calles y de camino hacia donde Dojima retiene a Yumi y donde se supone ha ido Nishiki. Debes ir al Norte, a la **Plaza del Teatro**. De camino te toparás con **Hirata** de nuevo, acompañado por un pequeño grupo de matones. Elimínalos rápidamente y sigue adelante 3. Una larga escena te explicará los terribles acontecimientos de los siguientes años.





02 VACÍO DE 10 AÑOS







Durante tu estancia en la cárcel, tendrás que luchar contra los enviados del tercer presidente del clan, Sera. Bueno, no te pongas nervioso. Una **pelea muy rápida** en la que no tendrás demasiados problemas si sabes aprovechar en tu favor las **sillas** que te rodean 1.

Ve al Stardust

En la calle Tenkaichi, donde estás ahora mismo, hay una tienda en el lado izquierdo donde puedes comprar una **cuerda** entre otras cosas, así que échale un vistazo.
Dirígete hacia la **plaza del teatro**, en la parte Norte de la calle, pues allí te espera Aoki, uno de los informadores que te pondrá al día de alguno de los últimos acontecimientos.
Por el camino tendrás que **vértelas con Abe**, un chulo muy débil que te servirá para calentar tus músculos 2. Antes de abandonar la plaza, y tras hablar con Aoki, **busca a un tipo con gorro** justo enfrente de la sala de tragaperras Volcano. Te dará el **documento "Consejos del Aprendiz"** y te enseñará cómo usar algunos movimientos muy útiles en combate.
Sigue hacia el Sur por la calle Tenkaichi hasta que llegues al **bar Stardust**. Por le camino podrás luchar contra una **panda de Yazukas** 3 y en la puerta de tu destino con su portero, Yuya. En esta última lucha **no olvides cubrirte** siempre que veas que tu enemigo toma la iniciativa 4, ya que la pelea no será tan sencilla como las que has visto hasta el momento.
Una vez en el interior descubrirás muchos detalles de la trama. De repente, harán acto de presencia en el lugar unos **matones de la familia Shimano**. Una pelea dura, donde lo primero que debes hacer es hacerte con el **palo del micrófono** y ablandarlos un poco 5. Luego usa las armas blancas que dejen caer de sus manos para hacer las cosas más fáciles y cuida tu espalda en todo momento 6.







03 FUNERAL DE PUÑOS

Reúnete con Shinji

Para entrar en el funeral, primero **necesitas registrarte**. Deberás hacerlo en una de las **carpas del fondo** a la derecha. Pero para llegar hasta ella, debes evitar al personal de seguridad 1. Camina hacia la derecha, donde están aparcadas todas las **limusinas**. Espera a que el guardia que patrulla en ese descampado se aleje y corre hacia el







↘ FOTU SHIMANO

Lo malo de que tu enemigo sea una mole de músculo es que tus golpes no hacen ni que se tambalee. Su defensa aguanta todo lo que le eches, aunque con tus combos largos le restarás algo de salud. Insiste y no dejes de golpear, para evitar que él ataque 1. Si lo hace, deja unos metros entre ambos, pues sus golpes son potentísimos. Aprovecha los adornos que tienes alrededor para atacarle y lograr que pierda el conocimiento unos segundos 2. Ni se te ocurra intentar voltearle...







fondo para luego girar a la izquierda, antes de llegar hasta el grupo de asistentes que hay en el extremo derecho. Acércate al tipo que hay libre en la carpa de la izquierda (con la entrada a tu espalda) y **regístrate con un nombre falso diciendo que eras de la familia Dojima** 2. Luego entra al interior del edificio y habla con el recepcionista que hay en el lado derecho. Te comentará que **ha perdido su pase de empleado** en algún lugar cerca de las carpas de inscripción. Sal por donde has entrado y ve a la derecha, a una zona cuadrada, tras una de las carpas. Enseguida verás en el suelo el reluciente **pase** 3. Cógelo y camina ya con tranquilidad por el corredor que lleva a la entrada trasera (usa el **mapa** y busca tu lugar de destino) 4.

Al final te espera un enorme tipo de la Familia Omi. En esta batalla, no te queda otra que cubrirte y usar las combinaciones de golpes. No intentes hacerle una llave, pues pesa demasiado. Ahora continúa tu camino hasta que des con **Shinji**. Síguele por el interior de la mansión hasta que te indique una habitación donde esperar a que llegue Fuma 5. **Salva la partida** si quieres, coloca algún objeto en la caja de la pared y **consulta luego los cuadros** de la pared. Aparecerá entonces **Shintaro-san** para explicarte parte de lo que ha pasado estos últimos años. Lamentablemente, **será asesinado por un francotirador** y tendrás que vértelas con varios Gángsters del Clan Tojo. Aprovecha el mobiliario 6 y no dejes que te rodeen, o lo pasarás muy mal 7.







Escapa del funeral

Tras la batalla, te verás escapando del la mansión mientras te enfrentas a **decenas de guardaespaldas**, que irán apareciendo en grupos de cuatro o cinco a la vez 8.

Es fundamental que **aprovechas todo lo que veas a tu alrededor** para golpear con más contundencia: lanzas, bates, mobiliario de decoración, etc. 9. **Encárgate primero de los tipos más grandes**, pues son los que más daño pueden inflingirte.

Recorre todos los pasillos y darás con varios **ítems de curación** 10. No te preocupes de la posibilidad de perderte, **sólo hay un camino posible**.

Al final del camino, y justo antes de poder salir, tendrás que ajustar cuentas ni más ni menos que con...

(VER FUTO SHIMANO)







04 ENCUENTRO

Ve al Serena

Este es un buen momento para **darte una vuelta** por la cuidad y conocer algunos de sus establecimientos 1.

Cuando quieras, **dirígete a la zona marcada** en el mapa para ver a tu vieja amiga **Reina**. Tras charlar con ella, aprovecha para entrar en **tu guarida**, donde podrás a partir de ahora, **guardar la partida, modificar tu inventario**, ver de nuevo todas las escenas y **recuperar tu salud** 2.

Cuando estés listo sal y recibirás una **llamada de Yuya** para que vayas a ver a su novia a un garito de la calle Pink (**misión secundaria**, tienes todas indicadas al final de la guía). Hazle caso o déjalo para luego, pero ya sabes cual es tu destino, el **bar Baco** 3.

Una vez allí, descubrirás que alguien se te ha adelantado y ha cometido toda una masacre. Entre tanto cadáver encontrarás a una **niña pequeña** viva, **Haruka**. Tras salir con ella del lugar tendrás que vértelas con un buen grupo de pandilleros 4 para **salvar a un perrito**. Usa todo el mobiliario y **céntrate primero en los que llevan palos y tuberías**. Usa sus propias armas para hacer la lucha más sencilla y acabarás pronto 5.











HIROSHI HAYASHI

Este enorme tipo es una auténtica bestia parda. No sólo tiene una enorme resistencia, sino que te será casi imposible completar un combo largo con él delante 1. Ejecuta golpes cortos y cúbrete luego de sus puñetazos. Es importante que despejes un poco la zona usando los sillones del bar, pues sus compañeros son realmente molestos. Luego céntrate en él, pero siempre con combos cortos 2.



Salva al perrito

Para que el cachorro no muera de hambre, **debes encontrar comida para perros**. De todas las tiendas que hay en la cuidad, la que hay en el Sur (parte central de la calle) es la que vende este tipo de alimento 6. **Cómprala** y dásela al animalito.

Lleva a Haruka a sitio seguro

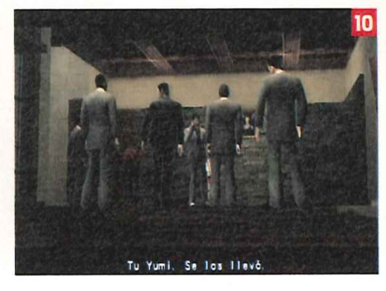
Debes **llegar hasta Serena con la niña a salvo**. Por el camino te enfrentarás a 5 o 6 grupos de matones de la familia Shimano 7. Son duros, pero normalmente **habrá tuberías y bicicletas** en el escenario que te permitirán salir de las encerronas de forma airosa 8. No olvides **usar los combos más largos**, especialmente cuando haya más de un enemigo al mismo tiempo.

Ve a Ares

Antes de nada, **salva la partida y reorganiza tu inventario**. Luego **habla con Haruka** y síguela por toda la ciudad hasta el Edificio Milenio 9. Monta en el **ascensor** que te leva hasta la última planta y atento a las revelaciones que vendrán a continuación, son muy importantes. Lástima que se vean interrumpidas por diversos matones de la familia Omi 10.

(VER HIROSHI HAYASHI)





05 PURGATORIO





Ve al Purgatorio.

Reordena tu inventario y sal a la calle para ir al Noreste. Te encontrarás a un **tipo con cazadora amarilla** que te dirá cómo entrar en el parque si le das un cigarrillo. Dáselo y entra en los servicios 1. Una escena te mostrará cómo eres conducido a la entrada al Purgatorio. Entra en él y **corre por la pasarela de madera** 2 (hay dos sitios a los que aún no puedes entrar). Atraviesa la puerta del fondo y **atento a la proposición de Kage**. Cuando estés junto a la entrada del ring, deshazte de las armas y equipamiento que lleves y cárgate de algún ítem curativo, ya que a continuación tendrás que luchar contra tres malas bestias.

(VER PROPOSICIÓN DE KAGE)



Salva al detective Date

Tu compañero está en apuros a la entrada del Purgatorio. Tendrás que vértelas con vagabundos armados con



palos y **espadas de madera** 3. Quítale una a cualquiera y será pan comido.

Salva a Haruka

El Detective Date no ha podido proteger a Haruka frente a una banda, cuyo jefe es un viejo conocido del protagonista.El lugar de encuentro es la **Jaula de Bateo**, al Oeste. Allí te espera **Goro Majima**, un sádico Yakuza muy hábil en el combate. Céntrate primero en sus acólitos 4 y luego ve a por Goro . No hay muchas herramientas con las que ayudarte a eliminarlos, pero bueno, es lo que hay. Contra Goro lo que mejor funciona son los **combos cortos**, aunque te costará hacerle alguna llave. Procura estar a cierta distancia de él usando los **movimientos de esquive**, para evitar su arma 5.



PROPOSICIÓN DE KAGE

El primer enemigo será Daniel Feldman, un enorme tipo que no te pondrá en muchos apuros. Limítate a realizar sobre él combos largos y no intentes cogerle 1, pues se librará de tu presa. Tardarás meros segundos en liquidarlo.
El siguiente es KaewKwan Plumuk, luchador que representa justo lo contrario que el anterior. Usa combos cortos de 3 golpes y corrige tu posición 2. Estate atento a sus golpes y usa el esquive continuamente, sobre todo para evitar sus rodillazos 3.
Aprovecha para cogerlo de vez en cuando y estamparlo contra la malla.
Y finalmente, Gary Búster Colmes, el campeón del Purgatorio. Este tipo es bastante lento y si usas combos largos de 5 golpes 4 (sin llegar a la patada final), no tiene la más mínima posibilidad contra ti. Cúbrete de sus torpes golpes y disfruta del triunfo.









06 PATERNIDAD

Un vagabundo te indicará nada más empezar el nivel que vayas a ver a Kage, para luego **visitar la jaula de Bateo** y enfrentarte a unos pandilleros en varias tandas.
Tu siguiente objetivo entonces será **ir al club Deborah**, para una nueva pelea. De vuelta al Purgatorio y tras recibir un **obsequio**, sal y **recibirás una llamada de Reina** 1. Ve a Serena y descubrirás que **quien tiene de verdad problemas es la hija del Detective Date**. Así que sal de ahí y corre al parque que se encuentra justo enfrente del Serena 2.

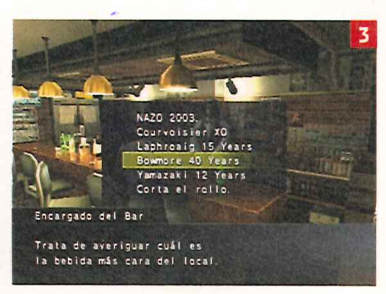
Salva la hija del Detective Date

Ve allí sin perder un minuto y los acontecimientos harán que tu destino cambie de nuevo a un **bar llamado Sheelac**, en el Distrito Champion, donde debes encontrarte con un tal **Shitaro**. **Habla con el camarero** y, antes de darte más información, te propondrá una **adivinanza** 3. **La respuesta es Bowmore 40 Years**, y con ella conseguirás una **nueva pista**. Shota se oculta ahora en el **Stardust**, donde debes ir para, tras otra larga escena de vídeo, acabar a golpes de nuevo con otra banda de pandilleros.



Céntrate primero en el tipo que lleva la pistola aturdidora 4. El detective Date te echará una mano en el combate, pero no te confíes demasiado, tendrás que hacerlo casi todo tú.





Ve al edificio Hanagata

Habla con todos los clientes del Stardust para conseguir más información. Sal al exterior y **ve a las oficinas del edificio Hanagata**. Allí te espera **Shota** junto a un grupo de Yakuzas 5. La pelea puede ser difícil si no despejas un poco la zona de malos. **Usa el mobiliario y los golpes especiales** para reducir el número de contrincantes rápidamente. Luego céntrate en Shota y no le dejes respirar. **No sirve de nada que te cubras,** porque usa una espada corta muy dañina. Procura rematarlo siempre que caiga 6.







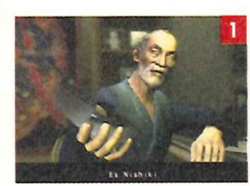
07 EL DRAGON Y LA CARPA

Ve al Edificio Riyjin

Las noticias que acabas de recibir son realmente malas, pero la investigación debe seguir adelante. **Recibirás la "Foto del cuerpo ahogado de Mizuki"**, con la que ya podrás dirigirte a tu nuevo objetivo 1.

Busca a Haruka

Para saber dónde está Haruka **hay que visitar a Aoki** en la plaza del teatro. Él te dirá que la ha visto en los **Salones Sega** que hay en la plaza. Acércate a unas chicas y oirás algo del **parking** cerca de calle Shichifuku. Ve allí, **amenaza al tipo que permanece de pie**, y obtendrás nueva **información**. Ahora tendrás que **visitar los otros 3 parkings de la cuidad**, repartidos a bastante distancia uno de otro, por lo que los **taxis** serán de gran ayuda 2. Una vez des con ellos te llevarán al **Stardust**, donde te verás envuelto en una nueva pelea. Ésta no tendría nada de especial si no fuese porque **uno de los maleantes va armado con una pistola**. Ni que decir tiene que debes centrarte en él primero, pues el plomo es bastante malo para tu salud 3.
Tras la victoria, **conseguirás un nuevo escondrijo**, esta vez en el Purgatorio. Ahora habla con el **vagabundo** que hay a la salida del parque y te dirá que visites un **puesto de lotería**, junto la zona de las taquillas, lugar que podrás conocer en los próximos minutos con Haruka, pues dispondréis de un buen rato para divertiros por la cuidad 4.
Haz una visita a los distintos establecimientos de ocio **cumpliendo los deseos de Haruka** y luego acércate al mencionado puesto de lotería. **Gastate**









los **100.000 yenes** en décimos y entra al salón de juego clandestino. Allí deberás **apostar sucesivamente** hasta que una escena te muestre cómo los dados están trucados **5**. Tocará **luchar contra los Trileros**, son bastantes pero será sencillo si le quitas a alguno una espada o cuchillo. Después **recuperarás tu dinero** y estarás fuera. Antes de regresar al Purgatorio habla con Aoki (en la Plaza del Teatro).

Ve a Serena

Haz lo que debas para **equiparte pertinentemente** y luego ve a **Serena**, donde te reunirás con tu amigo **Akira**. Las cosas han cambiado bastante y parece que Akira no va a ayudarte mucho, más bien lo contrario. Primero **acaba con un pequeño grupo armado** con espadas de roble para luego meterte en una batalla campal contra una docena de Yakuzas.

(VER KOJI SHINDO)



↘ KOJI SHINDO

Este tipo es particularmente peligroso, pues va armado con una espada de verdad. Como siempre, primero deberás despejar la zona y hacerte con alguna espada de madera, y luego centrarte en él. Procura que no te rodeen, corriendo de un lado a otro del callejón y enfrentándote a todos de cara 1. Los combos de espada son muy útiles incluso si tienes delante a más de un enemigo. No olvides rematarlos en el suelo para acabar con ellos más rápidamente. Finalmente, céntrate en Koji. Da estocadas dobles, y cambia de posición mediante un esquive rápido, así evitarás que se coloque a tu lado e inicie el ataque. Cúbrete siempre que inicie uno de sus combos y remátale en el suelo en cuando lo veas caer 2.





08 CONFABULACIÓN

Encuentra a Haruka

Sabes que **los responsables del secuestro de Haruka han sido tres bandas de maleantes.** Para encontrarla, deberás hacerles una visita a cada una de ellas. La **banda Azul** está justo enfrente del **Purgatorio 1**. Para hacerles entrar en razón, deberás pelear contra ellos. Nada que no puedas superar fácilmente. La siguiente parada está en el **Distrito Champion**, en la parte más al Sur. Allí, tendrás que volver a pelear, está vez dispondrás de bastante mobiliario para defenderte, así que aprovéchalo. **Tu principal enemigo es Yugi Shiraki**, el cabecilla, aunque no te pondrá en demasiados apuros **2**.

Ve al Deborah

Y finalmente, ve al pub Deborah, donde se esconden la **Banda Roja** y sus jefes. Sube a la parte superior y te recibirá un pequeño comité de bienvenida, aunque nada amistoso, la verdad **3**. Después de presentarles tus respetos a base de golpes, baja y **pasa a la pista de baile**, para enfrentarte a...

(VER HERMANOS AKAI)







↘ HERMANOS AKAI

Aunque parezcan duros, no tendrás problemas si evitas que te rodeen y los atacas de frente. Céntrate en el pequeño de los hermanos, pues es el más peligroso con su estilo de lucha "a lo Sagat" 1. El grande sólo te pondrá en apuros si deja que te acorrale, ya que es muy sencillo encajarle los combos más largos y luego rematarlo en el suelo con una buena patada. Lástima que debas valerte casi únicamente de tus puños, ya que no hay demasiado mobiliario al que echarle el guante 2.

09 EL RESCATE



Regresa al Purgatorio y habla con el Detective Date para comentarle que ya estás listo, asegurándote antes de que llevas una **buena provisión de ítems curativos y alguna arma potente 1**. Una escena te llevará hasta la entrada de la guarida de La Triada de la Flor Serpiente y su cabecilla. En los próximos minutos la cosa se limitará a **luchar contra decenas de lacayos** de la banda, muchos de ellos armados con armas blancas. Para asegurarte de que las cosas no se complican de-

masiado, céntrate en uno para **robarle el arma** y estar en igualdad de condiciones 2. Busca en la **cocina** un par de **ítems curativos**. Finalmente, te las verás con Lau Ka Long, un viejo enemigo de los Yakuza 3.

(VER LAU KA LONG)

Cuando por fin lo derrotes, el escenario cambiará por completo y **tendrás que defender el coche en el que vais** de vuestros perseguidores a base de balazos. La cosa se limita a **disparar contra los tipos que se os acerquen** en moto o coche 4. **No abuses del zoom**, pues puedes peder la perspectiva demasiado a menudo. **Usa a menudo el comando de recargar**, pues evitarás así, durante unos instantes, el fuego de tus enemigos 5.

↘ LAU KA LONG

Este es el combate más difícil que has tenido hasta ahora, por lo que lo mejor es que empieces con un arma en la mano 1. Esta vez el cubrirse no sirve demasiado, pues muchos de sus golpes con la lanza rompen tu defensa. Céntrate en realizar combos sobre él hasta que deje su arma. Luego corre tú hasta la pared de la izquierda y hazte con una de las que hay de exposición 2. Dale sin parar y cúbrete, ahora sí, de sus puñetazos y patadas. Es fundamental que no te quedes de espalda a él, pues sabrá aprovechar tu error. Observa que hay un par de ítems curativos en los alrededores, que pueden venirte muy bien. Y no dejes que tu salud caiga hasta el mínimo antes de usarlos, pues Lau posee combos de ataque que pueden dejarte "seco" cuando menos te lo esperes.









10 LA FORMA DEL AMOR

Encuentra a Shinji y Reina.

Tras las sorprendentes revelaciones a cerca de la traición de Reina, **deberás hacer una vez más de rescatador**. Esta vez es la misma reina, acompañada de Shinji, la que se encuentra en peligro 1. Una vez en la calle, **observa las marcas de sangre** que van dejando y luego dirígete hacia la **Plaza del Teatro**. Aunque antes de continuar, debería **asegurarte que vas hasta los topes de ítems curativos y armado con**





alguna espada potente, no dudes en coger las más valiosas. Retoma la búsqueda teniendo en cuenta que por el camino, y hasta que des con los dos "fugitivos", **te toparás con pequeños grupos de Yakuzas**, aunque a estas alturas ya no supondrán ningún problema 2. Una vez llegues allí, **habla con la gente** y descubrirás que los han visto cerca del **Distrito Champion**, lugar al que debes dirigirte y, desde allí, hacia el oeste por la calle Shichifuku. Enseguida darás con un nuevo **Yakuza de la familia Nishiki**, que te dirá que se ocultan en un edificio cerca del Purgatorio. Lo verás señalado en el mapa. Ve hasta allí y entra en su interior 3.

Sube al techo

Durante los próximos minutos la cosa se limitará a **subir varios pisos mientras repartes "estopa"** sin compasión. Tu objetivo es siempre buscar las escaleras ascendentes, por lo que en alguna ocasión tendrás que descender para buscar un nuevo camino (tranquilo, es sumamente sencillo) 4. **Usa todas las armas que veas** a tu alrededor pues darás con bastantes Yakuzas armados con armas de fuego. Son especialmente útiles unas **planchas de metal** que, si te cubras tras ellas, harán de escudo ante el plomo que lancen contra ti. Ya en el tejado, salta de edificio en edificio pulsando simplemente el botón ✖ en las zonas indicadas 5. Finalmente darás con la pareja y con su verdugo.

(VER KAZUTO ARASE)

↘ KAZUTO ARASE

Este tipo es realmente peligroso y muy difícil si no nos has hecho caso y no llevas una buena espada encima. Va armado con pistolas, por lo que cada vez que te alcance tu barra de salud disminuirá de forma terrible. Busca refugio tras alguno de los aparatos de ventilación y acaba primero con sus secuaces 1. Procura no quedarte al descubierto o te alcanzará. Puedes usar las planchas de metal que hay en el suelo para cubrirte de sus balas, pero apenas podrás moverte ni alcanzarle. Una vez se quede sólo, equípate con la espada y corre en zigzag hasta él. Realiza golpes de dos estocadas y reponte mirando de nuevo hacia él. No dejes que se aleje de ti ni medio metro o volverá a las suyas. Unos pocos sablazos y morderá el polvo 2.











11 HONOR Y HUMANIDAD

La trama se va complicando aún más y ahora **debes obtener la tarjeta de socio de Shangri-la**, un garito de alterne de alto nivel 1.

Ve a Shangri-la

Ve a **Shine**, en la calle Pink, y **pregunta por Xin Mei**. No te ayudará de forma gratuita, por lo que **te pedirá que le consigas un pasaporte falso** 2. El contacto con el mejor falsificador de la cuidad, Ayaka, está en otro club de alterne, en Jewel. Sin embargo, por ciertos problemillas con unos tipos, **tendrás que ir a buscarlas al parque nº 3**. Allí te espera otra pelea.. Regresa entonces a Shine ya con el **pasaporte falso** y descubrirás que la chica te ha engañado vilmente. El pase de socio lo









tiene **el propietario de Centro de Información** que hay al Norte de la cuidad 3. Habla con él y **podrás comprárselo por 300.000 yenes** (regatea un poco). Con él, ve a Shangri-la. **Akemi está en la última planta**, al fondo del pasillo. Tras una charla, el resto de la Familia Majima hará irrupción 4.

Ve al vestíbulo

Debes descender varias plantas mientras te las ves con decenas de enemigos 5. Busca en las habitaciones vacías **ítems curativos**. Por lo demás, nada con lo que no puedas lidiar. Al menos hasta la aparición de...
(VER GORO MAJIMA)

↘ GORO MAJIMA

Este tipo es rápido y escurridizo por lo que tu principal problema es alcanzarle con tus puños. Por eso, debes realizar combos de 3 golpes como máximo, mientras le persigues y realizas esquives rápidos para evitar su cuchillo. Aprovecha siempre que puedas los momentos en los que tu "furia" está activada para causarle el mayor daño posible 1.





12 REUNIÓN

Por fin, parece que las cosas se aclaran, por lo que podrás **regresar al Purgatorio** para iniciar la parte final de la aventura.

Reúnete con Fuma

Haz todo lo que tengas pendiente (misiones secundarias, ítems, etc.) **y luego ve a hablar con el Detective Date** para hacer una visita a los muelles Shibaura 1. Sube al barco y ponte cómodo, pues la escena de vídeo que viene a continuación es bastante larga. Tras ella, Kazuma saldrá a la cubierta para **hacer frente a los sicarios que Futo Shimano ha enviado** para liquidarle. Quítate de en medio a los gánsteres armados en primer lugar y luego **usa sus armas** para acabar con ellos. Así por lo menos hasta que te enfrentes de nuevo a su jefe.
(VER FUTO SHIMANO)



↘ FUTO SHIMANO

Si recuerdas los consejos que te dimos en tu primer enfrentamiento contra él, lo tienes muy fácil. Y si cuentas con algún tipo de espada o arma aturdidora, mejor aún. No dejes ni que respire lanzando contra él los combos más largos que puedas y rematándolo en el suelo siempre que caiga 1. El resto de sus lacayos no te molestarán demasiado, pues estarán ocupados con las tropas de la Familia Fuma. No le dejes que lance sus puños a base de ataques continuos y no durará ni dos minutos 2.





13 FINAL DEL ASALTO

Tu último objetivo es **alcanzar la Torre del Milenio** para poder subir hasta el bar Serena 1. Sin embargo, y como ya suponías, la cosa no va a ser demasiado fácil. **Compra en el Stardust todo lo que necesites** (**espadas**, **chaleco antibalas** e **ítems curativos** principalmente) con el **dinero** que te entregará Yuya y luego sal a al calle. Aquí aguardan tres batallones de maleantes callejeros. Pero no supondrán demasiados problemas, pues apenas van armados y dispones de alguna que otra bicicleta en los alrededores para hacerte la vida más sencilla 2.







↘ KYOHEY JINGU

Es posible que su tremenda charla te haya dejado medio KO, pero debes reponerte para hacer frente a uno de los enemigos finales más sencillos del juego. Como ves, está acompañado por algunos miembros de las fuerzas especiales. Sin embargo, si liquidas pronto a los que van armados con pistolas, el resto será coser y cantar por la poca resistencia con la que cuentan 1. Luego dirígete a la zona central para dar buena cuenta de Jingu. Puedes equiparte con una espada o cualquier otra arma para que la cosa sea más corta, pero no te causará ningún problema aún con las manos desnudas. Realiza sobre él 4 o 5 combos completos (aprovecha para rematarlo en el suelo) y se acabó. No presentará mucha resistencia ni posee una técnica muy depurada. Ni siquiera en la segunda fase del enfrentamiento en la azotea. Allí te lo pondrán más difícil los dos lacayos, pues van armados con armas blancas y su resistencia es altísima 2. Si ves que es posible, céntrate en Jingu para acabar antes que los otros dos les dé tiempo siquiera a tocarte.



↘ AKIRA NISHIKI

Por fin el enfrentamiento final entre la Carpa y el Dragón. Nishiki posee una velocidad endiablada, por lo que debes estar hábil con los esquives. Si te queda alguna arma a mano la cosa estará chupada, pues en pocos segundos habrás acabado con sus resistencia. Pero si no, aprovecha los sillones para tirarlo al suelo y poder pisotearlo 1. No dejes que te coja la espalda realizando combos cortos y corrigiendo rápidamente tu orientación. Tampoco intentes agarrarlo, pues se librará fácilmente. Aprovecha los momentos en los que tu "furia" está al máximo para restarle buena parte de su salud. Si lo arrinconas contra una pared, tendrás la partida ganada, ya lo verás 2.
Disfruta del denso y cinematográfico final. Tras tantas horas y puñetazos, te lo has ganado.

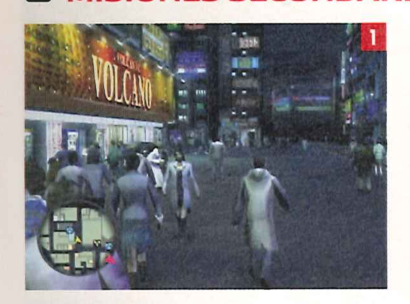




Luego ve hasta la Torre del Milenio y ponte el chaleco antibalas, pues un comité de bienvenida del MOI te está esperando armado hasta los dientes. No esperes a recibir muchas balas y **lánzate primero a por los tipos que llevan las armas de fuego** 3. Con ellos fuera de combate, el resto será más fácil. Casi todos usan estilos de lucha conocidos, aunque irritantes. Haz uso si es necesario de alguna espada para quitártelos de encima. Tras **3 oleadas** en las distintas plantas, ve a los **ascensores** del primer piso 4.
(VER KYOHEI JINGU y AKIRA NISHIKI)



MISIONES SECUNDARIAS



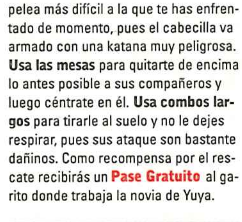


Falso abuso (C2) 1

Frente al casino Volcano, en el la zona central de la cuidad, hay una chica que te acusará de pervertido. **Lucha contra el Yakuza que la sigue.**

Mi amante es corista (C2) 2

Recibirás en Serena una llamada de Yuya para que te reúnas con él en un **garito de la calle Pink** para ver a su chica. Tras el baile, quédate a ver la segunda actuación y te llevarás una desagradable sorpresa. **Tendrás que enfrentarte a un tipo armado con un rifle** (Asesino Profesional Misterioso). No te alejes de él para evitar que use su arma y utiliza el mobiliario para golpearle. Procura hacer combos cortos, pues es bueno esquivando los más largos. Tras la pelea sal al exterior y Yuya te comunicará tu siguiente destino, en el Norte de la cuidad. Debes llegar hasta **un garito llamado Go**, en el Bulevar del Parque. Allí **tendrás que vértelas con un peligroso grupo de gánsteres de la Familia Fuma.** Es la pelea más difícil a la que te has enfrentado de momento, pues el cabecilla va armado con una katana muy peligrosa. **Usa las mesas** para quitarte de encima lo antes posible a sus compañeros y luego céntrate en él. **Usa combos largos** para tirarle al suelo y no le dejes respirar, pues sus ataque son bastante dañinos. Como recompensa por el rescate recibirás un **Pase Gratuito** al garito donde trabaja la novia de Yuya.



El precio de una talla D de pecho (C4)

Si caminas por la **calle Pink** (tras ayudar a Kage), te verás en una situación en la que debes **ayudar a una chica frente a un borracho.** Síguela al bar y bebe con ella hasta que te veas tirado en un callejón y sin parte de tu dinero. Vuelve al bar (señalado en el mapa) y pelea con los empleados. Contesta que no estás satisfecho con el dinero que te ofrecen de vuelta y **conseguirás la contraseña de un casino oculto** en una tienda de tallarines de la cuidad.

Borracho (C4) 3

Hay un tipo borracho en la **calle Tenkaichi**, frente al Serena, al que no le queda sake. Es un civil normal y **te dará 500 yens por una botella de sake.** Luego, **cuando te pida una medicina, dale Stamina X. Te dará 30.000 yens y 200 de exp.**

Acosador (C4) 4

Después de ayudar a Kage, ve al **callejón Nakamichi** y acércate a un rubita que hay en una esquina. Te pedirá que **la libres de un acosador que la vigila desde el otro lado de la calle.** Ve a por él e incítale a luchar. Tras la victoria la chica te recompensará con **30.000 yens.**

En el buen café (C4) 5

Ayuda al propietario del café que hay en la calle Nakamichi contra unos Yakuzas. Como siempre, tendrás que usar los puños para convencerles de que le dejen tranquilo. **Obtendrás 10.000 yenes y 200 de exp.**











Quejas triviales (C4) 6

En la calle del teatro, hacia el norte y pasada la misma plaza hay trío de chulos caminando. **Chocate contra ellos, niégate a pagarles y derrótales.**

El retorno de las quejas triviales (C4) 7

En esa misma calle, te volverás a encontrar con estos mismos tipos, sólo que ahora armados con bates y palos de golf. **Una nueva pelea,** una nueva victoria.

Venganza de las Quejas Triviales (C4) 8

Un último enfrentamiento con esta panda de delincuentes, de nuevo en el mismo sitio. Rehusa pagarles y dales una nueva lección.

El final de las quejas triviales (C4) 9

Busca de nuevo en el mismo lugar de la calle a esos delincuentes y **obtendrás, sin necesidad de usar la fuerza, 1.000 puntos de experiencia**. Parece que ya te han cogido el suficiente miedo y te tienen respeto...

El precio de la Quiromancia (C4) 10

En la **avenida Sinryo** darás con **un tipo que se ofrecerá a leerte la mano**. Dile que sí y luego acompáñale al lugar que te propone. **Rehusa comprar la Piedra de la Vida** tantas veces como haga falta y luego derrota a su colega. Amenázalo y a continuación ve hacia el Note por esa misma calle para dar con el primer tipo. No te vendas barato y **presiónale un poco más** y dale una breve paliza para obtener **30.000 yenes** y la dichosa **Piedra de la Vida**.

Quid pro Quo (C4) 11

En el **restaurante de carne** que hay en el extremo norte de la **Calle Tenkaichi** hay un tipo hablando con su empleado de no muy buenas maneras. **Interrúmpeles y uno de ellos saldrá corriendo.** Síguele haya el camión que hay junto a las taquillas, luego hasta la **Hamburguesa Sonriente**. Tras una breve charla, saldrá corriendo hacia el **Tercer Parque**, donde te esperará escondido. Charla con él de nuevo y regresa hasta el punto de inicio, junto al restaurante de carne.

UFO Catcher (C4) 12

Ve al **Club Sega** que hay en la zona central de la cuidad. Allí, en la máquina del *UFO Catcher* hay **un hombre que necesita para su hija un Dora-yan**. Ya que él no puede hacerse con uno de esos muñecos, usa tú mismo la máquina para obtener uno de esos **dragones dorados** y dáselo amablemente. Sal al exterior para entrar inmediatamente después. Esta vez **necesita las cinco variedades de lo Puyo-chan**, uno de cada color (negro, rosa, amarillo, azul y el gigante). Asegúrate de que hay suficiente espacio en tu inventario y líate con la maquinita de nuevo. Tras conseguir los dichosos muñequitos, dáselos al hombre. Repite otra vez y sal para luego entrar. Esta vez dirígete al joven, que te pedirá la **versión de color negro de Puyo-chan**. Inténtalo de nuevo y, cuando te hagas con él, el chaval te lo quitará sin miramientos, junto con una bonita cantidad de dinero. Sal de ahí y dirígete hacia el Oeste para dar con él. **Una buena ración de palos,** puñetazos y patadas le convencerán para devolverte el **dinero** y la **llave** que había dentro del Puyo-chan.

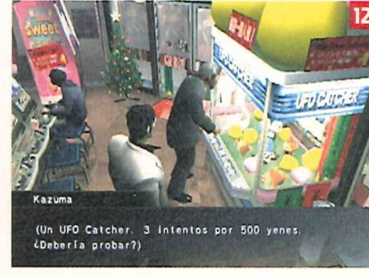












Mi contacto (C4) 13

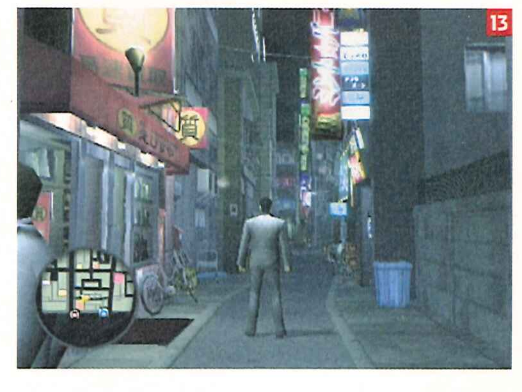
Ve hasta el **callejón Nakamichi**, donde está la Tienda de Empeños Ebisu, y busca a un **tipo sospechoso**. Te comentará que está buscando a su contacto y te pedirá dinero, para variar. **Niégate y derrótale.**

Suceso en Hamburguesa sonriente (C4) 14

En esta hamburguesería encontrarás a unos aprovechados que están chantajeando al dueño. **Dales una buena paliza y recibirás 50.000 yens.**

Tipo que odia a los Yakuza (C4) 15

Rondando por el parque Oeste de la calle Shichifuku hay **un ciudadano que te reta a una pela** porque odia a los Yakuza. No te costará librarte de él.



Benevolencia y recompensa (C4) 16

Compra sake en alguna de las muchas tiendas que hay en la cuidad. Luego **busca en el parque** que hay cerca del Stardust a un borracho. Dale de beber (compártelo con él) y te **dará una llave de taquilla** con la que obtendrás un **"abrigo raído"**. En la calle Pink norte (en el tramo horizontal) hay un **vagabundo** que necesita dicho abrigo. Si se lo das, obtendrás unas **gafas**. Este nuevo ítem le vendrá muy bien al tipo que hay en la calle Pink, mas al Sur. El te las cambiará una **"Cinta adhesiva"** super resistente. Dásela al vagabundo que hay en el **Purgatorio** intentando hacerse una chabola y te dará el **"Maletín Plateado"**. Busca en el callejón con forma de "L" que hay al sur del Purgatorio. Allí darás con un **tipo de negocios** que busca ese maletín. Dáselo, lucha contra él y obtendrás un **Plato de Concha de Tortuga** y **500 de exp**.












Come y corre (C4) 17
Si pasas por delante del **restaurante de carne** que hay en la calle Taihei, es posible que veas a **un cliente que se marcha sin pagar**. Persíguele y dale una lección.

El segurata (C4) 18
En la calle Showa, la más al sur de la cuidad y a la izquierda de Pink, hay un **bar de copas** llamado Abunai. Su propietaria, que espera fuera, te pedirá que **protejas su negocio** de una panda de indeseables. Acepta el encargo y espera unos pocos segundos. Enseguida aparecerán unos **pandilleros** buscando gresca. Derrótales y sigue esperando hasta que vuelvan con refuerzos. Usa tus mejores artes para acabar con ellos y habrás superado la prueba.

Arte y talento (C4) 19
En el **Bulevar del Parque**, hay un pintor que vende sus cuadros. Aunque no son muy bonitos, **compra los 4 y obtendrás 300 puntos de exp**, además de abrirte nuevas misiones.






Mis lentillas (C4)
En uno de los callejones cercanos al Distrito Champion, te toparás con un tipo al que se le han caído las lentillas según parece. **No te dejes engañar y dale una lección.**

Chico nº 1 (C4) 20
Ve a la calle Pink equipado con la Colonia 7 Machos, Collar de Haruka, Brazalete de la Suerte, Anillo de Casanova o Dragon Sarashi. Un tipo se te echará encima para quitarte el objeto que lleves y tendrás que derrotarle.

Cataclismo de la Heladería (C4) 21:
De nuevo **el mismo tipo de la anterior misión**, sólo que esta vez en la heladería del bulevar Taipei Oeste. Recibirás, tras la pelea, **50.000 yens** y **200 exp.**

El deber de un médico (C4 y C7*) 22
Junto a la entrada al Purgatorio hay un niño que apenas se tiene en pie porque no come desde hace bastante tiempo. **Compra algo de comida y dásela** para que se recupere momentáneamente. Más tarde, después de llevar a Haruka a dar una vuelta por la cuidad y visitar el puesto de la Super Loto (cap. 7), **busca al niño en el Tercer Parque**. Verás que su estado es más que preocupante y **necesita que se le lleve al hospital ya**. Para conseguir que alguien te diga donde está, ve a la entrada del Stardust sin pararte a nada, pues la **cuenta atrás** que ves en la pantalla representa la vida del chico. Un tipo allí te dirá dónde se encuentra la clínica más cercana y aparecerá marcada en tu mapa. **Corre hasta allí con el chico en brazos** y darás con su hermano enseguida. Tras una pequeña charla con la gente que te rodea, no te quedará más remedio que volver a usar los puños en tu defensa. Una vez derrotes a tus enemigos el niño quedará en buenas manos para recuperarse.

Llamada recaudadora (C4) 23
Esta misión **aparece como disponible aleatoriamente** mientras caminas por el Bulevar del Parque. Te sonará el móvil y tu interlocutor preguntará si le debes dinero. Evidentemente se ha confundido de persona, pero, aún, así, **contesta que así es**. Espera paciente en ese lugar y acabará apareciendo un grupo de Yakuzas y maleantes preguntando por su deuda. **Tras una corta charla podrás pelar contra ellos** y dejarles claro que eso no son formas de dirigirse a la gente.

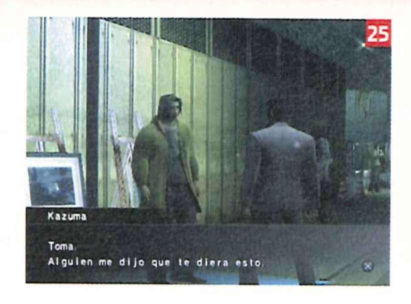
Arte y Talento 2 (C5) 24
Una vez tengas los 4 cuadros del pintor del Bulevar del Parque, **ve al Purgatorio y busca en el Este a un mendigo** sentado. Dale el "Cuadro de mujer con una cebolla" y obtendrás el **"Libro de escritor que no puede escribir"**.

Arte y Talento 3 (C5) 25
Regresa a hacerle una visita al pintor del Bulevar del Parque y entrégale el libro de que te regaló el mendigo y obtendrás su último cuadro, **"El gato y Zanahoria"**.

Arte y Talento 4 (C5)
Lleva el último cuadro adquirido al tipo que hay en la puerta del Café









Alpes, al sur de la cuidad. El insistirá en comprártelo y tú, tras regatearle un poco, obtendrás una buena cantidad de **dinero** por él.

Arte y Talento 5 (C5)

Regresa al punto donde se encontraba el pintor y enséñale al nuevo tipo que allí se encuentra cualquiera de las 3 pinturas que aún obran en tu poder.

Persigue al Carterista (C6) 26

En la calle Shichifuku puedes toparte con **un carterista que te robará parte de tu dinero.** Persíguele allá donde vaya y finalmente tendrás que convencerlo a base de golpes... bueno, con un solo puñetazo será suficiente.

Exjugador de béisbol (C6) 27

Ve a la jaula de bateo del Norte de la ciudad y allí darás con un exjugador con ganas de jugar. **Te retará a que le aciertes a 10 de tus lanzamientos.** No creas que por estar retirado ha perdido sus habilidades, pues, la verdad es que resulta bastante difícil acertar a sus bolas. Tus posibilidades mejorarán si has practicado antes en este establecimiento, ya que lo tendrás más fácil. No desesperes y suerte.

Encuentra el bolso (C6)

Ve a la calle Taihei, en el lado Este, y busca bien hasta que des con una **chica vestida de rojo** por completo. Acércate a ella y mantén una charla con ella. Te contará que ha perdido su bolso y que necesita recuperarlo. Ve hasta la **plaza del teatro** y busca, junto al paso de cebra Este a un par de chicas. Tras hablar con ellas, ve al **Distrito Champion**, al Norte. Allí hay un **pandillero** que te retará, junto a sus amigotes, a una nueva pelea. Derrótalos y llévaselo a su dueña.

Hipodromanía (C6)

En la base de la Torre del Milenio hay un hombre que se dedica a las **apuestas en carreras de caballos.** Te dará dos opciones, de las cuales **3.7 es la ganadora.**

El explorador (C6) 28

Al sur de la avenida Sinryo hay un tipo que te pedirá dinero. Dáselo y unos minutos más tarde recibirás una llamada en tu teléfono móvil de un **bar de alterne llamado Blue Moon.**

Salva a Kai Momoko (C6)

La chica a la que ayudaste a encontrar el manuscrito está en problemas en la **calle Senryo**, en la zona Este. **Ayúdala con los Yakuzas** que la han rodeado.

El hombre que quería morir (C7*)

Durante el momento en el que Haruka te acompaña, **ve por el Bulevar del Parque hacia el Este** y verás, mediante una animación, un tipo que intenta suicidarse. **Haz lo que se te indica** para evitarlo.

Casino Royale (C7*)

Tras superar la misión de "El precio de un talla D de pecho", ve con Haruka al casino oculto del que se te ha informado. Allí, tras dar una vuelta y ya apunto de irte, verás a un **tipo muy sospechoso** entrar con un llamativo **maletín**. Tras la escena cógelo y comienza a apostar en la ruleta. A más de un Yakuza no le hará demasiada gracia, como ya podías suponer, por lo que tendrás que vértelas con ellos en













alguna que otra pela. Luego **podrás continuar apostando y doblando tus apuestas** para salir del casino clandestino con un buen montante.

El ladrón de monederos (C7) 29

En la calle Nakamichi hay una **anciana** parada en la zona central que asegura que un **ladrón** le ha robado el bolso. **Corre tras él y derrótalo** para recuperarlo y devolvérselo.

El desastre B-King (C7) 30

En la plaza del teatro está **el jefe de los B-King molestado por unos yakuzas.** Ayúdales y obtendrás la **llave 09**, **100.000 yenes** y **500 de exp.**

Hijo indigno (C7) 31

Hay un **vagabundo** en el Callejón del Parque, que busca a su hijo Kenji. Dile que tú eres su querido hijo y te dirá que vayas al **parque Oeste** que hay en la Calle de Shichifuku. Una vez allí, otro vagabundo te mandará a salvar a tu "padre" de un ataque en el Distrito Champion. Cuando llegues allí será demasiado tarde y **tendrás que ir a por los rufianes que le han pegado** y robado. Ve hacia el **Purgatorio** por el callejón que hay justo al Sur de él y darás con la panda. Acaba con ellos y obtendrás **"Cartera de Gen-san"**. Llévasela al Distrito Champion y allí te recibirá su amigo. Tras una charla te dará la **Foto de Familia de Gen-san** y la **llave de taquilla nº 6** y **500 de exp.**

La chiquilla de las cerillas 32

Hay una **chica caminando en la calle Showa** (al sur) **que te venderá unas cerillas.** Sal de esa calle y regresa a ella inmediatamente para encontrarte de nuevo la muchacha y obtener la **Colonia 7 Machos.**

El hombre sospechoso (C7)

En una de las calles que rodean el teatro, concretamente al sur, hay un tipo que te pedirá un favor. Consiste en **ir hasta la plaza del teatro, buscar una chica y decirle que es muy sexy y darle la cantidad de dinero** que te ha proporcionado. Ve allí y búscala en la zona más al sur. Tras hablar con ella un rato, recibirás una **caja** de ella para que se la des al tipo de antes. Puedes abrirla si quieres o entregársela directamente y obtener así más **puntos de experiencia.**

El hombre del servicio (C7)

En los **baños** que hay en el parque de la zona Oeste de la cuidad hay un hombre llorando. Habla con él y **dale unos pañuelos de papel** para obtener un interesante **ítem.**

La apuesta de boxeo (C7*)

En el momento del juego que te acompaña Haruka y que andas visitando lugares de ocio, entra en el **pub irlandés llamado Bantam**, a la derecha de la torre del milenio. Allí conocerás a **Chacal Yagisawa**, un famoso boxeador, con el que tendrás que luchar. Más tarde, el camarero te pedirá que vayas a **destruir el chiringuito de estafas** que hay en un local de Mah Jong, al sur de la ciudad. Allí te espera Hikaru Sawada, al que tendrás que vencer en una pela. Una vez conseguido, obtendrás **3000 puntos de experiencia.**

El grafitero (C7) 33

En la **Avda. Senryo Norte** (a la izquierda del Distrito Champion), hay un pro-









pietario de una cafetería que **te pide que vigiles para que no le pinten más la fachada**. Acepta y espera unos segundos. Cuando un chico se acerque, le preguntes y salga corriendo, sal tras él. Enfréntate a sus amigos y obtendrás del padre **50.000 yens**.

Kyoka y Takashi (C8) 34

En el bulevar del parque (en la zona media) hay **un tipo vestido de negro que te pide que le lleves unas tazas a Kyoka y su novio**, que están en la jaula de bateo. Ella te dará su **anillo**, que deberás devolver a Ichi para obtener **100.000 yenes** y **500 puntos de exp**.

Busca el manuscrito (C8)

En la entrada sur del Distrito Champion hay una periodista que ha perdido un manuscrito. Está en la esquina sudoeste de las calles de ese distrito. Dáselo y obtendrás **500 puntos de exp** y una nueva confidente.

Ayuda en la colección (C8) 35

Una vez hayas superado la prueba "El precio de una talla D de pecho", ve al **bar Sherlac** del Distrito Champion. Habla con el **camarero** y verás que está preocupado. **Baja al casino clandestino y busca en la ruleta** al tipo del que te hablaba. Su objetivo es **conseguir las Cuentas de la Suerte**. La mejor forma de conseguirlo es de las taquillas, o apostando y dejándote un pastón. Sea como sea, dáselo al hombre que hay en la ruleta para, finalmente, volver a hablar con el camarero.

Mechero dorado (C8) 36

En la esquina Sudeste del **Distrito Champion** hay un **mendigo** que te preguntará si has perdido un mechero. Al decirle que sí y que era de plástico, recibirás una **llave de las taquillas**.

La esposa del Yakuza (C8*) 37

Antes de que partas para Yokohama, **Kage** te pedirá que vayas a verle. Te entregará una **carta** de la esposa del jefe Yakuza que Nishiki mató al inicio de la historia, Yayoi Dorima. Sal del Purgatorio y ve al **despacho** que hay en el Oeste de la ciudad. Allí tendrás que **luchar** contra un grupo de ex gángsteres de Dojima. La pelea es muy sencilla, y obtendrás **3.000 de exp**.

Cazador de Bandas (C10) 38

En el **Distrito Hotelero** (al norte de la calle Shichifuku), hay un **tipo vestido con pantalones militares** que te retará a una pelea. Obtienes **300 de exp**.

Cazador de bandas 2 (C10) 39

Lucha y vence a las bandas que hay en la calle Taihei, Shichifuku y Tenkai. No son luchas sencillas pero no te darán problemas.

Cazador de bandas 3 (C10)

Las siguientes están en sitios muy cercanos unos de otros: **justo al Norte y al Sur del bar Shine** y en la **zona sur de la avenida Senryo**.

Cazador de bandas 4 (C10)

Otros 2 grupos para vencer te esperan en la siguientes localizaciones: cerca del Poppo de la calle Tenkaichi, al Este y en el extremo Oeste de la misma calle.

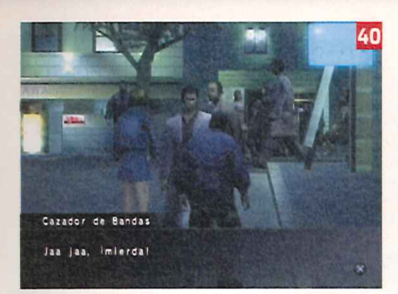
Cazador de bandas 5 (C10) 40

Ve a la Plaza del Teatro y habla con Auki. Te dará más detalles sobre estos tipos y te indicará la última localización: cerca del Deborah.











Cazador de Bandas Líder (C10)

Este tipo te espera **junto al restaurante de carne de la calle Taihei**. Acaba con él y habrás "finiquitado" este asunto de las bandas callejeras de una vez por todas.

Tirando de los hilos (C10)

Pues parece que no, que todavía no habías acabado del todo con el asunto de los Cazadores de Bandas.
Para ello, tendrás que pelear contra su verdadero jefe, junto a la Jaula de Bateo, y derrotarlo, claro.

Pistola Sospechosa (C10) 41

En el **callejón** que hay al Sur del Teatro, hay un tipo que intentara venderte una pistola. **Para superar la misión, debes comprársela sin más miramientos.**

Candidato a Yakuza (C10) 42

En la **zona sur** de la avenida Senryo encontrarás a un tipo llamado **Kano que quiere ser aprendiz de Yakuza** y tenerte a ti de "profe". Lucha con él y luego permítele ser tu "padawan".
Ve a continuación hacia el Distrito Champion y reúnete con tu joven pupilo para luego entrar en el **bar Sherlac**. **Contesta al tipo que hay dentro con la primera opción** y descubrirás la verdad sobre él, destapándose como un enemigo tuyo. **Lucha contra los dos** y vénceles.

Candidato a Yakuza 2 (C10) 43

Ve a la jaula de bateo para reunirte con Kano y, tras hablar con él, se irá. Sigue caminando hacia el Este y darás con **unos Yakuzas que están molestándole**. Acaba con ellos.

Candidato a Yakuza 3 (C10) 44

Tu aprendiz tiene ganas de marcha. **Ve hasta el Norte de la calle Pink** y darás con Kano de nuevo. Te dirá que observes a un chica cercana, toda vestida de rojo. Síguela allá donde vaya y espera unos instantes.
Para variar, **una banda de Yakuzas hará acto de presencia y tendrás que despacharlos uno a uno**. Usa el mobiliario urbano que hay a tu alrededor y te serás más fácil. Haz lo que debas hacer con tal de proteger a la dama en apuros.

El verdadero aspecto de una bella mujer (C10)

Detrás de la farmacia de la zona central de la ciudad hay unos callejones con forma de cuadrado. Por allí anda una **chica** de arriba abajo. Habla con ella y di "sí" a **acompañarla** donde ella quiera. Ya en la puerta del hotel, **escoge dos veces la segunda opción** y te tocará luchar contra....él? ...o ella? Sea como sea, no tendrás demasiados problemas en deshacerte de tu adversario y dejar las cosas claras en este lío de... ¿faldas?

Policía sospechoso (C10) 45

En el **callejón** que conecta la calle Pink con la avenida Senryo darás con **un policía que te pedirá tu documentación**. Contesta lo que quieras pero **no le pagues**. Luego persíguele hacia el Este y véncelo.

Yakuza fugado (C10) 46

En el callejón Nakamichi darás con un tipo que cruza la calle a toda velocidad. Páralo y pelea con él hasta vencerle. Descubrirás que **es un admirador tuyo** y que te había confundido con otro.











Luchador callejero (C10)

En el parking de la calle Shichifuku Este te **encontrarás con un tipo enorme** rodeado de gente y que dice que es el más fuerte del mundo. Demuéstrale lo contrario mediante un par de pelas.

Persigue al Carterista 2 (C10)

En la misma zona donde te topaste con el primero, **volverás a ser robado por este pillo**. El método es el mismo: persíguele allá donde vaya y recupera tu dinero a base de tortas.

Petición de un hombre moribundo (C10)

Ve hasta el **callejón** perpendicular que parte desde Avda. Senryo y **habla allí con el hombre de aspecto no demasiado bueno** que hay tumbado en el suelo.

Deseo de hombre moribundo (C10)

Completa la misión anterior y ve a la Plaza del Teatro. Busca a unos maleantes de rojo, habla y lucha con ellos hasta derrotarlos.

Esperanza de un hombre moribundo (C10)

Una vez eliminados los gángsteres, **regresa junto al pobre tipo del callejón a pie** (no uses los taxis) y sin entretenerte demasiado.

Candidato a Yakuza 4 (C10)

Busca por última vez a tu aprendiz en la calle Taihei, cerca del Poppo. Deja que te lleve a un lugar determinado y pelea con un nuevo maleante.

La verdad detrás de la falsa Mizuki (C11*) 47

Después de conseguir el pase al prostíbulo de lujo, **ve al Purgatorio pero no hable ni con Haruka ni con el teniente Date**. En lugar de eso, visita a Kage en su guarida de siempre. Él te explicará lo que ha averiguado acerca de la muerte de la chica que en un principio parecía Mizuki. Para averiguar más detalles sobre el asunto, **ve hasta el Distrito Champion**, concretamente al pub Ares. Una vez allí, habla con el tipo que hay fuera para, a continuación, pasar al interior. Acércate al único cliente que hay y te presentará a una chica. Invítala a tomar una copa amablemente, y luego a unas cuantas más. Así hasta que se niegue a hablarte del asunto de Mizuki. A pesar de tu insistencia no soltará prenda, así **que tendrás que tratar con el camarero**. Dirígete a él y, como ya esperabas, te tocará despacharle a base de puñetazos, patadas y demás técnicas dolorosas.

Último Asesino (C11*)

Para luchar contra este tipo, antes **debes de haber superado todas las misiones secundarias anteriores**. Se trata de una lucha bastante chunga, por lo que harías bien en conseguir unas cuantas arma potentes y resistentes y un buen puñado de ítems curativos. Ve entonces a la Plaza del Teatro y búscale en la zona central. Tras una corta charla os liaréis a golpes, como no podía ser de otra forma, ¿verdad? Ten paciencia y usa tus mejores artes, es un tipo duro.



EXTRAS

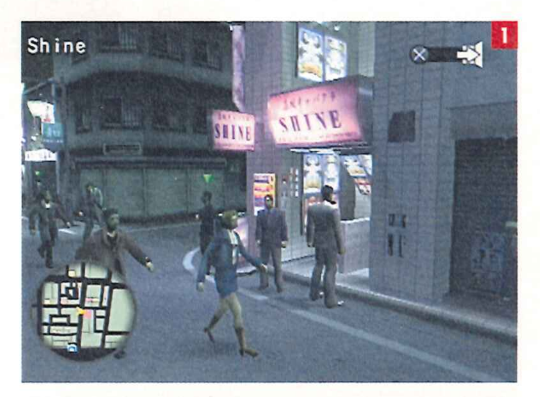
LIGAR CON LAS CHICAS

Otro de los entretenimientos de la ciudad consiste en **visitar los diferentes bares de alterne de la ciudad** 1. En ellos encontrarás diferentes chicas con las que flirtear, aunque para ello deberás hacer un gran esfuerzo, pues **sólo se enamorarán de ti** (la barra de corazones debe estar llena) **si haces y dices cosas que le gusten**. Por ejemplo, los regalos son muy efectivos, y llevar el perfume o joya adecuada hará que ganes muchos puntos. Además, tendrás que mantener una conversación acorde con sus gustos 2. Para que lo tengas más fácil, debes **obtener información sobre las chicas** en el Centro de información del centro de la cuidad y de la gente que pulula en los distintos garitos. Algunas chicas te recompensarán con **ítems** y **3.000 puntos de experiencia**.

HACER FELIZ A HARUKA

A lo largo de la aventura, Haruka irá detrás de ti buscando diversión en la cuidad. El realizar las cosas que a ella le gustan hará que su barra de confianza en ti crezca. Al alcanzar ciertos niveles te dará **ítems** muy útiles. Para que crezca dicha barra, **pasea por delante de tiendas y sitios de ocio** (recreativos, jaula de bato, casinos, etc) **y realiza todos sus deseos** 3. No es fácil, pero recibirás los siguientes ítems según vayas alcanzando los correspondientes niveles:

- **E: Caramelo de Haruka**
- **D: Chocolate de Haruka**
- **C: Medalla de Haruka**
- **B: Botiquín de Haruka**
- **A: Sello 777**
- **S: Collar de Haruka**
- **SS: Foto de Kiryuu**
- **SSS: Perlas de Haruka**







LLAVES

NOTA: Las llaves marcadas con "*" sólo podrás adquirirlas en un capítulo determinado.

Llave 01 1

Localización: al entrar en la parte rica del Purgatorio, a la entrada de la primera casetilla del lado derecho.
Obtendrás: Pistola automática.

Llave 02

Localización: en el suelo, a la derecha de las taquillas.
Obtendrás: Daga de Motomiya.

Llave 03 2

Localización: en el extremo norte del callejón que hay a la derecha de la Jaula de Bateo, justo en el Norte de la ciudad.
Obtendrás: Bufanda francesa.

Llave 04

Localización: al superar la misión "identidad equivocada".
Obtendrás: Plato con comida.

Llave 05 3

Localización: a la izquierda de las taquillas hay un coche negro, y junto a él un tipo. Háblale y te dará la llave.
Obtendrás: Stamina X.

Llave 06

Localización: al completar "Hijo indigno".
Obtendrás: Espada Shimizu.

Llave 07

Localización: supera la misión "aspirante a Yakuza 3".





Obtendrás: Manly Sarashi.

Llave 08
Localización: junto a un banco del parque situado al oeste de la calle Shippuku.
Obtendrás: comida de gato.

Llave 09
Localización: en la misión "Desastre de B-King".
Obtendrás: cuchillo militar.

Llave 10
Localización: supera la misión "Abandonando los Yakuza".
Obtendrás: foto carisma.

Llave 11*
Localización: en la proa del barco de Neruda.
Obtendrás: amuleto Blackjack.

Llave 12
Localización: en la misión "Benevolencia y remuneración", cuando le des la botella de sake al hombre que encontrarás en el tercer parque.
Obtendrás: abrigo andrajoso.



Llave 13
Localización: en el pasillo central que divide al Purgatorio.
Obtendrás: ficha BANCA.

Llave 14 [4]
Localización: en el suelo, al final de la pasarela que hay en la zona subterránea del purgatorio.
Obtendrás: pieza de jugador de ajedréz.

Llave 15 [5]
Localización: a la derecha de la fuente que te encuentras en la primera parte del Purgatorio.
Obtendrás: gema roja.

Llave 16
Localización: supera la misión "Relector UFO".
Obtendrás: Dosu Miyamoto Musashi.

Llave 17
Localización: te la da el tipo que te vende la pistola en el callejón junto al teatro, al superar la misión secundaria "Pistola sospechosa".
Obtendrás: pistola 9mm.

Llave 18*
Localización: en la cuarta planta del Shangri-la, junto a un aparador en el lado izquierdo.
Obtendrás: gema negra.

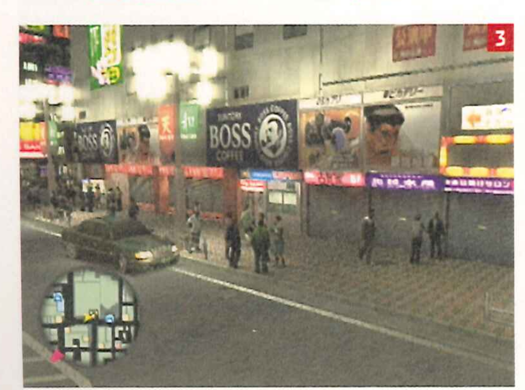
Llave 19
Localización: en el callejón con forma de "L" que hay al sur del Purgatorio.
Obtendrás: nudillos metálicos.

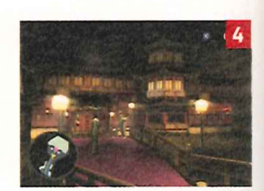
Llave 20
Localización: Supera la misión "El móvil que tocaste".
Obtendrás: Dosu grande.

Llave 21 [6]
Localización: en el callejón trasero que lleva al Serena.
Obtendrás: ficha Banca.

Llave 22
Localización: en el restaurante de Tallarines "Estrella de Kyushu" que hay en el callejón Pink (en la zona sureste).
Obtendrás: ficha jugador.

Llave 23
Localización: en callejón Nakamichi.











Obtendrás: gema roja.

Llave 24
Localización: en la heladería de la calle Tenkaichi.
Obtendrás: gema negra.

Llave 25
Localización: en uno de los callejones del distrito Champion, al norte.
Obtendrás: amuleto Blackjack.

Llave 26
Localización: en el callejón Nakamichi, en le centro de la cuidad.
Obtendrás: ropa de caballería.

Llave 27 [7]
Localización: en el suelo, en el cruce del bulevar Akagyu Taipei y la calle Tenkaichi.
Obtendrás: bola de béisbol.

Llave 28
Localización: en la misión "Linterna dorada" contesta con las opciones "sí" y "Linterna de 100 Yens" respectivamente.
Obtendrás: brazalete de la suerte.



Llave 29*
Localización: en la Torre del Milenio, junto al árbol de Navidad.
Obtendrás: moneda de oro.

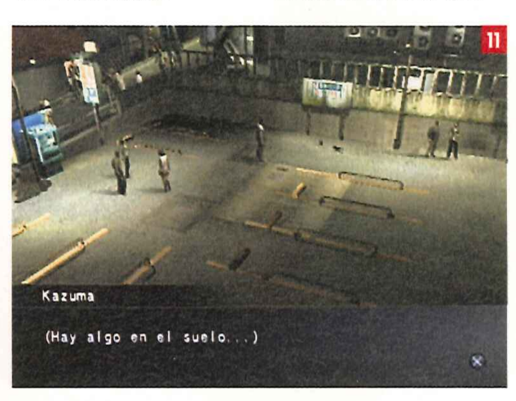
Llave 30 [8]
Localización: en el centro de información de la calle Shichifuku.
Obtendrás: pistola aturdidora.

Llave 31
Localización: en la tienda Beam.
Obtendrás: Stamina Royale.

Llave 32
Localización: en club Sega del sur.











Obtendrás: tauriner ++.

Llave 33
Localización: en el club Sega que hay en la Plaza del teatro.
Obtendrás: tableta de cúrcuma.

Llave 34
Localización: en la avenida Senryo, el callejón sin salida en la esquina sudeste.
Obtendrás: perfume italiano.

Llave 35 9
Localización: a las puertas de la torre del milenio, junto a un cajero rojo.
Obtendrás: paraguas caro.

Llave 36
Localización: en uno de los callejones del distrito Champion, al sur.
Obtendrás: bolso de marca.

Llave 37 10
Localización: en el callejón trasero de la calle Tenkaichi.
Obtendrás: mazo.

Llave 38 11
Localización: en el parque Shichifuku, junto a los pájaros.
Obtendrás: diosa de los niños.

Llave 39 12
Localización: en restaurante de comida rápida del bulevar Akagyu Taipei, entre las dos barras.
Obtendrás: horno portátil.

Llave 40
Localización: en la calle Tenkaichi, frente al Stardust.
Obtendrás: folleto.

Llave 41
Localización: cerca de la pantalla del la pista de baile Deborah.
Obtendrás: campana de ángel.

Llave 42* 13
Localización: en el interior de la Torre del Milenio, frente al pasillo de los ascensores.
Obtendrás: Stamina Spark.

Llave 43* 14
Localización: en el muelle donde se encuentra atracado el yate que pertenece a Teruda. En el centro, un poco hacia la derecha.
Obtendrás: moneda de oro.

Llave 44
Localización: en Deborah, junto a las mesas de la izquierda.
Obtendrás: cuentas con suerte.

Llave 45*
Localización: en una de las esquinas del segundo piso de Shangri-la.
Obtendrás: ropa de dragón.

Llave 46* 15
Localización: en la segunda planta de la Torre del Milenio. A las puertas del ascensor del ala Este.
Obtendrás: pistola automática de 9 milímetros.

Llave 47*
Localización: encima de las alfombras de Shangri-la.
Obtendrás: diario de un asesino profesional.

Llave 48*
Localización: en el capítulo 10, en el interior del edificio donde se ocultan Shinji y Reina, búscala en los servicios de la planta baja.
Obtendrás: libreta de algún gángster.

Llave 49
Localización: en el lugar donde luchas contra la Banda Blanca, en el distrito Champion.
Obtendrás: libreta de Byakuren.

Llave 50
Localización: en el callejón del teatro, a la izquierda del mismo.
Obtendrás: manual sobre la patada.





TORNEOS PURGATORIO







Dentro del purgatorio puedes acceder a varios torneos. A continuación tienes la relación de torneos y los premios que obtendrás:

Super Torneo Abierto:
Recompensas que se obtienen: 35.000 yenes, 1500 exp, Stamina Royal Motomiya Takeru Dosu, o Granada Old Imperial.

Torneo de exhibición:
Recompensas que se obtienen: 25.000 yenes, 1000 exp, Stamina XX o bomba cegadora.

Premio Escorpión:
Recompensas que se obtienen: 40.000 yenes, 2000 exp, espada de catalogo, Fighting Sarashi, o Stamina Royal.

Premio Lucha Callejera:
Recompensas que se obtienen: 50.000 yenes, 3000 exp, bastón de tácticas especiales, Stamina XX, o Chain Mail Short.



Premio Venganza:
Recompensas que se obtienen: 75.000 yenes, 4000 exp, bate del capitán o Stamina Royal.

Premio Ardiente:
Recompensas que se obtienen: 100.000 yenes, 5000 exp, nudillos de ogro o Stamina Royal o espada mágica Myougetsu.

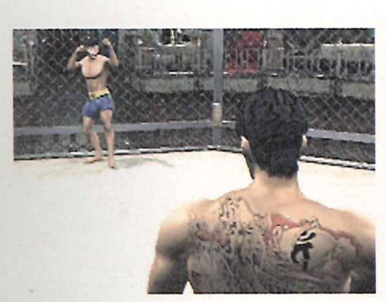
Premio duelo espadas:
Recompensas que se obtienen: 250.000, 6000 exp, espada maldita Sengetsu, Stamina Spark o Mifune Kodachi.

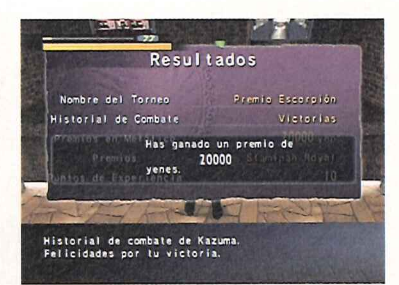


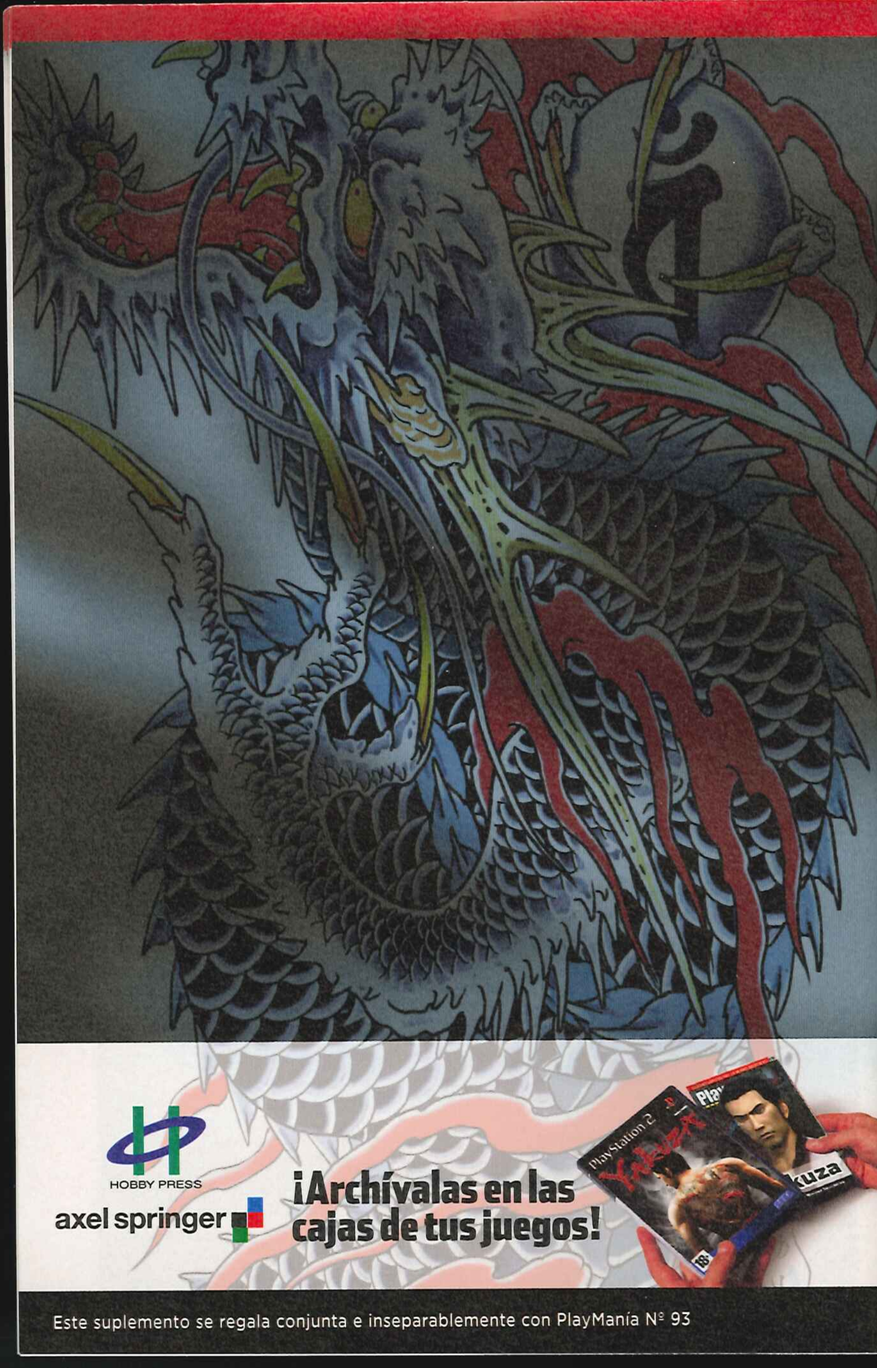
Premio Confrontación:
Recompensas que se obtienen: 300.000 yenes, 7000 exp, nudillos de dragon, Stamina Spark o Soul Sarashi.

Super Torneo:
Recompensas que se obtienen: 400.000 yenes, 8.000 exp, Stamina Spark, Dragon Sarashi o fotografía Charisma

Mágnum Torneo:
Recompensas que se obtienen: 500.000 yenes, 10.000 exp, Stamina Spark, anillo de campeón o espada Oninokiba.






HOBBY PRESS
axel springer
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
PlayStation 2
Yakuza
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 93